

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y LA  
CREATIVIDAD LÚDICA EN LOS NIÑOS DE 4  
AÑOS DE LA I.E.P. EL NAZARENO – NUEVO  
CHIMBOTE.**

**INFORME DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA PARA OBTENER EL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA: CAÑARI ÁLVAREZ MARYLIN MILAGROS**

**ASESOR(A): WILLIAN HONORIO CUEVA VALVERDE**

**NUEVO CHIMBOTE – PERÚ**

**2018**

## ÍNDICE

ÍNDICE .....	ii
1. PALABRAS CLAVE.....	iv
2. TÍTULO.....	v
3. RESUMEN .....	vi
4. ABSTRAC.....	vii
5. INTRODUCCIÓN .....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica .....	1
<b>5.1.1. Antecedentes</b> .....	1
<b>5.1.1.1. Antecedentes Internacionales</b> .....	1
<b>5.1.1.2. Antecedentes Nacionales</b> .....	4
<b>5.1.1. Fundamentación científica</b> .....	7
<b>C). Definición de juego libre en los sectores</b> .....	13
<b>Definición de juego</b> .....	14
<b>Tipos De Juego</b> .....	22
<b>a. Juego motor</b> .....	22
<b>b. Juego cognitivo</b> .....	23
<b>c. Juego social</b> .....	23
<b>d. El juego simbólico</b> .....	23
<b>Beneficios del juego infantil:</b> .....	25
<b>Elementos de la hora libre en los Sectores:</b> .....	27
<b>Objetivos De La Hora Libre En Los Sectores:</b> .....	27
<b>El tiempo y el espacio para jugar libremente:</b> .....	29
<b>Organización de los juguetes y materiales</b> .....	30
<b>Sectores O Cajas Temáticas Hogar</b> .....	30
<b>Construcción</b> .....	31
<b>Dramatización</b> .....	31
<b>Biblioteca</b> .....	31
<b>Juegos Tranquilos</b> .....	32

<b>a. Justificación de la investigación</b> .....	32
<b>b. Problema</b> .....	34
5.4. Conceptualización y Operacionalización de las variables. ....	34
5. 5. Hipótesis .....	37
5.6. Objetivos .....	37
<b>5.6.1. Objetivo General</b> .....	37
<b>6. Metodología del trabajo</b> .....	37
<b>6.1. Tipo y diseño de investigación</b> .....	37
<b>6.1.1. Tipo de investigación</b> .....	37
<b>6.1.2. Diseño de investigación</b> .....	37
6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	39
6.3.2. Instrumentos .....	39
<b>6.3.4. Estrategias para el acopio de la información</b> .....	40
6.3.5. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información .....	41
<b>7. RESULTADOS</b> .....	43
<b>7.1. Niveles de juegos libres en los sectores de los niños de 4 años de la E.I.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote.</b> .....	44
<b>7.2. Nivel de creatividad lúdica de los niños de 4 años de la E.I.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote.</b> .....	45
<b>9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	51
<b>9.1. Conclusiones</b> .....	51
<b>9.2. Recomendaciones</b> .....	52
<b>10. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	53
<b>11. ANEXOS :</b> .....	55

## 1. PALABRAS CLAVE

TEMA	
Juego Libre - Creatividad Lúdica	
ESPECIALIDAD	Educación Inicial

## KEYWORDS

Theme	
Free Play – Playful Creativity	
Specialty	Initial Educations

## **2. TÍTULO**

**EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y LA CREATIVIDAD LÚDICA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. EL NAZARENO – NUEVO CHIMBOTE.**

**FREE PLAY IN THE SECTORS AND THE CREATIVITY IN THE 4-YEAR-OLD CHILDREN OF THE I.E.P. EL NAZARENO – NUEVO CHIMBOTE**

### **3. RESUMEN**

El presente proyecto titulado: *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote.*

Tiene como objetivo: *Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la E.I.P El Nazareno- Nuevo Chimbote.*

Se trabajó con un diseño Descriptivo Correlacional y con una muestra de estudios de 30 niñas y niños.

El estudio se inicia cuando se percibe que en la Institución Educativa El nazareno de Nuevo Chimbote existía una rutina de aprender solamente cuando la maestra les inducía; de lo contrario los niños no procedían con libertad y autonomía aprender o innovar alguna manifestación de sus actividades que realizaba; de igual manera cuando iba a jugar solamente admitían lo que había aprendido de memoria pero no despertaban el interés por estimular su imaginación y la capacidad creativa lúdica, donde desplegarían su curiosidad por la participación activa y permitiendo el desarrollo de sus habilidades de los niños y niñas.

De allí que se procedió por averiguar la curiosidad científica sobre la existencia de la relación entre la capacidad creativa lúdica y el juego libre en los sectores de los niños obteniéndose un índice de correlación que el juego libre en los sectores está relacionado directamente con el Creatividad lúdica, es decir que a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad lúdica, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable

#### **4. ABSTRAC**

This project entitled: Free play in the sectors and the creativity in children of 4 years of the I.E.P. El Nazareno-Nuevo Chimbote.

Aims to: Determine the relationship between free play in the sectors and the creativity in children 4 years of the E.I. P el Nazareno-Nuevo Chimbote we worked with a correlational descriptive design and a sample of studies of 30 girls and boys.

The study begins when it is perceived that in the educational institution the Nazarene of Nuevo Chimbote There was a routine of learning only when the teacher induced them; otherwise children did not come with freedom and autonomy to learn or innovate any Manifestation of its activities In the same way when he was going to play they only admit what he had learned by heart but did not arouse interest in stimulating his imagination and playful creative ability, where he would unfold his curiosity for active participation and allowing the development of Their skills of boys and girls.

From there we proceeded to find out the scientific curiosity about the existence of the relationship between recreational creative ability and free play in the sectors of children obtaining a correlation index that free play in the sectors is related direct With playful creativity, IE higher levels of free play in the sectors will exist higher levels of playful creativity, also according to the correlation of Spearman of 0857 represent this Considerable positive correlation.

## 5. INTRODUCCIÓN

### 5.1. Antecedentes y fundamentación científica

#### 5.1.1. Antecedentes

Referente al tema de estudio se realizó la revisión de investigaciones previas en el repositorio de la web, encontrándose los siguientes datos:

##### 5.1.1.1. Antecedentes Internacionales

*Sánchez (2012)*. España. En la revista Iberoamericana sobre *La influencia de la creatividad en la enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en educación infantil*, donde la gran influencia que tienen las Matemáticas, como instrumento esencial, en el conocimiento, no sólo científico sino también de la vida diaria. De igual forma, nadie ignora su fama de complejas, quizá debido a su carácter abstracto y formal, por lo que la gente se siente poco inclinada a su estudio. Analizando a qué puede ser debido ese rechazo, encontramos que:

- El conocimiento lógico-matemático tiene unas características peculiares que lo hacen diferente de cualquier otro tipo de conocimiento. Por ello, cuanto más se retrase la iniciación en él, más dificultades tendrán las personas para su comprensión.
- El profesor no se encuentra suficientemente motivado cuando trabaja los temas de Matemáticas con sus alumnos, bien porque no le gusta esta asignatura, o bien porque cree que no domina suficientemente esta parcela del saber. En cualquiera de ambos casos no podrá transmitir las Matemáticas de modo que ilusionen al alumnado.
- Falta, en los primeros estadios, aprovechar la iniciación del niño en el conocimiento del entorno para que, con su actividad, curiosidad y creatividad, vaya introduciéndose en pequeñas, pero no desdeñables, parcelas de las Matemáticas.



Ruiz (2004). España. Realizó un estudio titulado *Creatividad y Estilos de Aprendizaje*, donde el resultado fue: Los resultados obtenidos y anteriormente expuestos nos permiten hablar de que, efectivamente, los niveles de preferencia de los futuros docentes por los diferentes Estilos de Aprendizaje están relacionados con los niveles creativos manifestados. Sin embargo, esta afirmación no pretende ser categórica. Los resultados referentes a los aspectos puramente cognitivos no presentan esta relación; lo que arroja algo de duda sobre nuestro planteamiento inicial. Sin embargo, el hecho de que los aspectos emocionales de la Creatividad y las preferencias emocionales, fisiológicas y cognitivas, tal y como se definen los Estilos de Aprendizaje, aparezcan relacionadas resulta de gran importancia de cara a la continuación y profundización en esta línea de investigación.

López y Navarro (2011), en su tesis sobre Rasgos de la personalidad y desarrollo de la creatividad. Realizada con el objetivo de identificar si hay rasgos de la personalidad que influyan en el desarrollo de la creatividad. Contaron con una muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación infantil y primaria de la Comarca del Altiplano (Jumilla) en la región de Murcia (España), de los cuales 45 estaban en el primer curso y los otros 45 restantes en el tercer curso (21 alumnos de primero y 22 de tercero actuaron como grupo de control, mientras que 24 alumnos de primero y 23 alumnos del tercer curso conformaron el grupo experimental). A estos últimos se les aplicó el programa elaborado por Renzulli y colaboradores (1986), para la mejora de la creatividad. Los instrumentos utilizados para medirla fueron la sub prueba de expresión figurada forma A del pensamiento creativo de Torrance, el cuestionario de creatividad GIFTI, adaptado por Martínez Beltrán y Rimmen en 1985, y el cuestionario de personalidad para niños ESPQ, llegando a la conclusión que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de

la personalidad de las personas más creativas, siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención.

Asanza y Rodríguez (2007) El Desarrollo De La Creatividad e Imaginación a Través De Las Técnicas Grafo-Plásticos En La Educación Preescolar Del Liceo Naval De Manta –Manavi-Ecuador. Manifiesta que en la actualidad es muy importante en el nivel inicial fomentar el acto mismo de la creatividad el cual proporciona nuevos enfoques y conocimientos para desarrollar acciones futuras. Ampliar el campo experiencial del niño a través de observaciones naturales, familiarización con el entorno socio cultural, acercándole obras artísticas de distintos género (literario, música, plástico, danza, expresión corporal, entre otras) enriquecerá el proceso educativo que se aprende a través de los sentidos en interacción, así como el acercamiento del niño al libro y al lenguaje escrito no es un proceso aislado, ni debe ser un aprendizaje al margen de todo lo demás, para luego pretender integrarlo a su vida. Al contrario, debe ser y es parte de un acercamiento natural, al mundo y su conocimiento. La música y sus ritmos, así como también las artes plásticas y dramáticas ocupan un lugar primordial en La educación armoniosa del infante y constituye no solo un importante factor de desarrollo, sino también un medio para cambiar tensiones como brindar equilibrio y en otros casos atenuar el exceso de energía. Por esta razón, nosotras como profesoras de párvulos de la unidad educativa del Liceo Naval de Manta, hemos hecho un estudio sobre la expresión artística, recopilada en siete capítulos para dar a conocer no solo en teorías la importancia de la creatividad, sino el valor pragmático que tiene esta materia a los a infantes en cuanto su desarrollo integral, equilibrado y armónico.

Galván (1983) realizó el estudio sobre la Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama

creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años, para optar el grado de Licenciado en Psicología, sustentada en la Universidad Peruana Heredia, tesis exploratoria que se realizó con el objetivo de elaborar y validar un programa de Educación por el Arte, que estimule el desarrollo del potencial creativo del niño y de la oportunidad de expresarse creativamente, proporcionándole los recursos y condiciones básicas (psicológicas, pedagógicas y ambientales) para lograr una conducta creativa, las principales conclusiones del autor fueron: En conclusión, se puede afirmar que se da un aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear. Es así como, tras un proceso de sensibilización, reproducción, llega a la producción, descubriendo el proceso creativo y siendo consciente de él. Con este programa han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear).

#### **5.1.1.2. Antecedentes Nacionales**

*Castillo (2007)*. Perú. Realizó un estudio titulado *Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria*, donde el resultado fue: Los materiales educativos, elaborados con desechos, influyen en la creatividad en estudiantes del 4º Ciclo de Pre-grado en la Facultad de Educación Primaria. Hacemos esta afirmación con el conocimiento de los resultados de la prueba estadística t para muestras apareadas ( $t = -6.094$ ,  $p < 0.000$ ). La posibilidad de que podríamos equivocarnos es de aproximadamente el 5% de las veces. Metodología: Aplicado, Cuasi Experimental, Descriptivo – Correlacional

Los antecedentes que se dieron a conocer, sirvieron de modelo y orientación en cuanto a la metodología, y las conclusiones ayudaron a identificar algunos aspectos de importancia para esta investigación.

Frank (2003) realizó un estudio sobre El desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primer grado de educación primaria, para obtener el título de Licenciada en Educación primaria, sustentada en la Universidad Pedagógica Nacional, México. Realizada con el objetivo de describir el pensamiento creativo en los niños de primaria, investigación no experimental, que utilizó un test de creatividad para medir el pensamiento creativo en 30 niños de educación primaria, el autor llegó a la siguiente conclusión: Si parte de los propósitos fundamentales de la educación es formar individuos con capacidad para pensar, crear y resolver problemas, necesitamos entonces, proporcionarles todas las condiciones necesarias para que se desarrollen intelectualmente de una forma completa, es decir, se necesita un aula educativa donde prevalezca un ambiente creativo, de libertad y un maestro que también sea creativo, para que promueva e impulse el pensamiento creativo del niño, de lo contrario sólo inhibirá o mutilará poco a poco la creatividad de su alumno.

Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores” Para Desarrollar Capacidades Matemáticas En Niños De 4 Años De Una Institución Educativa Del Callao. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pretest – posttest con grupo de control. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución

educativa del Callao. Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó.

Muñoz (2010), “Estrategias De Estimulación Del Pensamiento Creativo De Los Estudiantes En El Área De Educación Para El Trabajo En La II Etapa De Educación Básica De La I.E San Patricio – Callao. El presente estudio, tiene como Objetivo General. Proponer Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, destacando en el marco teórico que describe la importancia del pensamiento divergente, el desarrollo de la praxis educativa por medio de estrategia de inicio, desarrollo y cierre donde participen interactivamente estudiantes y docentes. Se fundamentó con la teoría de pensamiento lateral, cerebro triunfo y creatividad. Para tal fin se utilizó la metodología correspondiente a proyecto factible con base en un diagnóstico, en una muestra censal de ocho (8) docentes; se les aplicó un cuestionario de veinticuatro

(24) ítems, el cual evidencia como resultado que los docentes conocen la importancia de la estimulación del pensamiento creativo, pero, no aplican estrategias dirigidas a desarrollar la creatividad en el área de Educación para el Trabajo. Se recomienda en esta situación elaborar una propuesta de Estrategias de Estimulación del pensamiento creativo a través de juegos, humor, visualización creativa, mapas mentales y analogías, con el propósito de satisfacer esta necesidad tanto académica como institucional

### 5.1.1. Fundamentación científica

#### A. Capacidad creativa: Creatividad

Son los procesos encaminados a la generación de esa idea novedosa y útil porque el resultado entendemos que es la innovación, el cambio que se produce en una organización si dicha idea es puesta en marcha”.

La definición de la creatividad no es del todo específica, varía en función de cada autor:

- “La capacidad humana de producir resultados mentales de cualquier clase, nuevos en lo esencial y anteriormente desconocidos para quien los produce”.
- “Creatividad es el proceso a través del cual un individuo o un grupo elaboran un producto nuevo y original, adaptando a las condiciones y finalidades de la situación”.
- “Una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tienen a la vez novedad y valor” (Manuela Romo).
- “Capacidad para encontrar relaciones entre experiencias antes no relacionadas, y que se dan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas, o productos nuevos”.

Cada autor realiza su propia interpretación acerca de la creatividad, pero desde el punto de vista de ésta, como origen de la innovación que la definiríamos como: “Creatividad” supone la creación de algo que es original, que es nuevo y por tanto, sale de lo habitual y de lo cotidiano, pero que además es valioso, es decir, tiene un valor, una utilidad para aquellas personas que lo han generado y para su entorno.

Durante mucho tiempo se consideró a la creatividad como un don que sólo había sido depositado en algunas personalidades del arte. En estos momentos, gracias a la preocupación de muchos científicos sobre ese fenómeno, que ha permitido el avance de todas las disciplinas del quehacer humano, podemos

decir que la creatividad es una herramienta a la que todos tenemos acceso y que podrá ser mejor si la trabajamos diariamente para alcanzar niveles más elevados en cada uno de nuestros alumnos.

## **B). Indicadores implicados en la creatividad**

La problemática de la educación de los sujetos creativos es muy controvertida pues existe tanto aceptación como rechazo en los sentimientos y prácticas de las personas. Es un terreno polémico desde el punto de vista conceptual, axiológico y metodológico; existen diversos puntos de vista acerca de su conceptualización, identificación, estimulación y desarrollo.

Los autores valoran una serie de características generales y particulares que debe mostrar un individuo para que sea creador, algunos las definen como capacidades, otros como habilidades y los terceros simplemente las llaman rasgos.

### **Características más importantes son:**

- Originalidad.
  - Flexibilidad.
  - Fluidez
  - Elaboración
- a. Originalidad:** Es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.
  - b. Flexibilidad:** Considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la

cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

- c. **Fluidez:** Es la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer un adorno para el día de la madre ,no sólo las formas tradicionales que siempre hemos practicado.
- d. **Elaboración:** A partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas.
- e. Existen otras características del pensamiento creativo, pero estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque



físicamente en el producto sólo podamos identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que podemos analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

### **Etapas del proceso creativo**

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. Tomaremos las etapas más comunes, aquellas que en nuestro trabajo con alumnos se han identificado plenamente:

- **Preparación:** Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.
- **Incubación:** Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa nos lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginación, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada.

Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins (1981), citado en Gellatly (1997), sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

- **Iluminación:** Es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.
- **Verificación:** Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también nos permite pensar en las etapas que podemos trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de nuestros alumnos, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

### **Dimensiones de la creatividad**

Desde el ámbito educativo, planteamos la necesaria interacción de las diferentes dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo del ser en sus semejantes, constituidas en un todo integral y dinámico, en el cual la creatividad como uno de los de mayor significación, actuaría además de su papel transformativo y productivo, como un factor cohesionante, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social.

Estas dimensiones son:

- **Axiológica:** Es esencial comprender los valores y las aspiraciones que motivaron al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado. Lo tangible sólo se puede interpretar mediante lo intangible. Aquí se tiene en cuenta el conocimiento, la comprensión y la autonomía. Ser, saber y conocimiento.
- **Afectiva:** Consagración e identificación.
- **Cognitiva:** Funcionalidad, habilidad de pensamiento.
- **Laboral:** Elaboración, producción y transformación.
- **Lúdica:** Disfrute, posibilidad y juego.
- **Participativa:** Dirección y participación. Alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos.

Nuestra imaginación social y participativa en el aula no ha estado a la altura de nuestra imaginación científica y tecnológica.

- **Comunicativa:** Controversia, diálogo, argumentación y comprensión.
- **Urbana:** El entorno urbano está lleno de tensiones creativas dinámicas que surgen de la densidad demográfica y de la proximidad espacial.

La creatividad también se manifiesta en la cultura de la vida cotidiana, la variedad, diversidad y heterogeneidad de las instituciones, en las pautas de interacción y actividades destinadas a satisfacer los intereses sociales.

En el medio urbano, la mezcla de modos de vida y de trabajo, y formas de expresión tiene un gran potencial de creación e innovación, lo mismo que de conflicto. Por lo tanto, apoyar formas y expresiones nuevas, emergentes y experimentales es invertir en desarrollo humano, económico y social.

### **C). Definición de juego libre en los sectores**

#### **Definición**

Según el Ministerio de educación (2010), en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, define éste término como:

Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo (p. 49).

Podemos decir entonces que en la hora del juego libre en los sectores los niños (as) acceden de manera libre y espontánea a los sectores del aula, así como desarrolla el pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales con sus padres y autonomía. También se puede decir que brinda orientación en el uso adecuado de los materiales educativos, permitiendo desarrollar actividades grupales e individuales, favorece y promueve aprendizajes significativos de calidad para los niños y las niñas de 3 a 5 años, en las diferentes áreas de nivel inicial.

Por ejemplo, en la hora del juego libre, la docente indica a los niños y niñas, lo que deben realizar. Para ello, en orden de lista, los conduce a los sectores del aula, aprovechando este momento para enseñar algunas capacidades.

### **Características del juego libre en los sectores**

El Ministerio de educación (2010), enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

- a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas "como si" Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.
- c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
- e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el "viaje" el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre "aquí y ahora" se vive siempre en tiempo presente.

### **El juego en educación inicial:**

#### **Definición de juego**

Según Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de

conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

En tanto se puede decir que para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Al respecto Caba (2004), manifiesto que el niño:

Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano (p. 39).

Por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc.

Se puede concluir diciendo que, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Según Abad (2008) en su tesis, nos viene a decir que:

El juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna (p. 18).

Debemos entender, por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

En el segundo ciclo de Educación Inicial, al que va referido esta propuesta, la actividad lúdica debe estar prevista, sugerida y orientada por el profesor en el desarrollo de la actividad escolar, lo que lejos, de inhibir la iniciativa personal y creatividad del niño, debe contribuir a potenciarlas y desarrollarlas. En cuanto a que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales, en el segundo ciclo de Educación Infantil, el docente tiene generalmente establecidos, en función de la programación de las actividades a realizar, sectores o zonas para la realización de los juegos, en función de unos objetivos, y el niño transitará por ellos con satisfacción, si es acertada la planificación escolar.

Garvey (1985), lo describe como:

El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje

del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales (p. 30).

Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido.

*En conclusión, cabe decir que, según los autores leídos sostienen que el juego es una expresión natural y espontánea que brinda placer, es una necesidad del ser humano que a su vez desarrolla ciertas conexiones con el desarrollo de la creatividad.*

### **La importancia del juego en educación inicial**

Caba (2004) manifiesta que:

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40).

Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos. Al respecto, Caba (2004) afirma que:



Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego (p. 95).

Por lo tanto, el juego estimula la creatividad y la imaginación cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

### **Características del juego en educación inicial**

Autores como Moreno (1992) incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en si misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Partiendo de las definiciones que dan del juego Huizinga y Caillois, citados por Bernabeu y Goldstein (2008), cuyas aportaciones han sido esenciales para posteriores estudios sobre el tema, se pueden establecer las siguientes características definitorias:

### **El juego es una actividad libre**

El juego “en su expresión original” como lo denomina Hilda Cañeque, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera.

### **La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía.**

El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra Realidad y juego, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo. El ser humano, ante la distancia insalvable que lo separa del universo que lo rodea, construye, a través del mundo imaginario del juego, una región intermedia entre él y las cosas.

Este espacio vital que no es “exterior” ni “interior”, es denominado por Winnicott “espacio potencial”. Está en el límite entre lo ideal y lo real, entre la ficción y la realidad, y ese es también el lugar del juego: “Aquí se da por supuesto que la tarea de aceptación de la realidad interna nunca queda terminada, que ningún ser humano se encuentra libre de vincular la realidad interna con la exterior, y que el alivio, de

esta tensión lo proporciona una zona intermedia de experiencia que no es objeto de ataques (las artes, la religión, etc.). Dicha zona es una continuación directa de la zona de juego del niño pequeño que “se pierde” en sus juegos. En la infancia, la zona intermedia es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo”

Todo juego se desarrolla en un tiempo y un espacio propios. Los jugadores se ponen de acuerdo y establecen las fronteras del espacio lúdico, así como los límites temporales del comienzo y el final del juego. En los juegos muy estructurados, como los deportivos, por ejemplo, se delimitan claramente y de antemano el lugar y la hora exacta en que comenzara y terminara el juego. En otros, más libres, el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del juego mismo.

El espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo “fuera del tiempo” en el que cualquier cosa puede suceder. Es muy fácil entrar y salir del espacio y del tiempo del juego. Los niños que juegan lo hacen con total espontaneidad.

Todo jugador que no respeta el tiempo o el espacio del juego es penalizado inmediatamente o excluido por los jugadores.

### **El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen.**

Cada juego exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Estas nunca expresan lo que debe suceder, sino lo que no debe ocurrir en ningún caso. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad reglada: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, sino que la posibilitan dentro de unos ciertos límites. En el devenir del juego, los jugadores se van poniendo de acuerdo, libremente, en una serie de convenciones o reglas que, una vez formuladas, son respetadas escrupulosamente por todos. Su

trasgresión supone perder el juego o ser expulsado del espacio lúdico.

### **El juego tiene siempre un destino incierto**

A pesar del orden que crean las reglas del juego, este tiene siempre un destino incierto: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia. No hay etapas ni desenlaces previstos. Esa incertidumbre es lo que mantienen al jugador en tensión, en desafío permanente, para descubrir y resolver las distintas situaciones que se le van presentando. Aunque se juegue muchas veces el mismo juego, nunca es el mismo, pues los jugadores tienen que crear siempre nuevas respuestas a las nuevas situaciones planteadas.

**El juego no “sirve para nada”,** no pretende producir nada, ni obtener ningún bien ni producto final.

3. **El juego produce placer, alegría y diversión.** Como señala Huizinga, “el juego está afuera de la disyunción, sensatez y necedad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en él virtud o pecado”

Por lo tanto, Huizinga relaciona el juego con el arte, pues este se acompaña de toda clase de elementos de belleza. Desde un principio, en las formas más primitivas del juego se engarzan la alegría y la gracia, el ritmo y la armonía. El juego no es una necesidad; se juega por gusto y por recreo: el niño y el animal juegan simplemente porque encuentran placer en ello.

### **Clases de juego**

Piaget, citado por Aizencang (2005), concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño:

- El juego motor o de ejercicio sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar... a través de ellos el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores.
- El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción.
- El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores.

### **Tipos De Juego**

Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

#### **a. Juego motor**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

### **b. Juego cognitivo**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos

### **c. Juego social**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

### **d. El juego simbólico**

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la

comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulando que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan

mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

### **Beneficios del juego infantil:**

Según Gómez (2014) los beneficios del juego infantil son:

- ≈ Es indispensable para la estructuración del yo.
- ≈ Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él.
- ≈ Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- ≈ Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.

Para Gómez (2014), el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:

- ≈ Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.
- ≈ Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.
- ≈ Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos.

Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o



arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

El mismo estudio puede tener una aproximación lúdica; hay escuelas del pensamiento pedagógico que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita el proceso de aprendizaje cuando se introduce la lúdica. El niño, de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste.

Según Gómez (2014) el juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

- La asimilación.
- La comprensión.
- La aceptación de la realidad externa.

El juego favorece:

- La sociabilidad temprana.
- Las habilidades de comunicación social (asertividad)

### **El juego – trabajo en el nivel de educación inicial**

Según el Ministerio De Educación (2010), el juego libre en sectores es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.

El juego es de naturaleza no lineal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”.

Por ejemplo, una niña de 4 años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de 5 años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.

El aspecto positivo siempre acompaña al juego, es decir que siempre es placentero y gozoso. Es flexible pues es impredecible. Lo más importante es el proceso del juego no el final, al niño no le interesa a qué va a llegar al final del juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo del juego.

Según el trabajo monográfico “juego trabajo en el nivel de educación inicial” define a la hora del juego libre en los sectores como una actividad propia y exclusiva del Jardín de Infantes. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar.

#### **Elementos de la hora libre en los Sectores:**

El Ministerio De Educación (2010), en el siguiente cuadro se enumera todos aquellos elementos que resultan imprescindibles para la concreción de la metodología del Período de Juego – Trabajo:

- El grupo de niños
- La maestra
- Los recursos materiales
- La sala El tiempo

#### **Objetivos De La Hora Libre En Los Sectores:**

Según el Ministerio De Educación (2010), son tres objetivos generales:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico.
- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.

Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias. Entendemos que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

**En lo Social:** que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- compartir: situaciones, materiales y proyectos
- formar hábitos de orden y cuidado del material

**En lo Emocional:** que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.
- aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.
- desarrollar un sentido de responsabilidad creciente
- sensibilizarse estéticamente.
- adoptar una actitud más independiente del adulto.

**En lo Intelectual:** que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- explorar, experimentar, investigar.
- organizar la realidad.
- adquirir las bases para el aprendizaje formal.

**En lo Físico:** que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- desarrollar la psicomotricidad.
- adquirir y ejercitar habilidades manuales.
- lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Estos objetivos, si se analizan más en profundidad, podrían resultar perfectamente aplicables a la actividad general del Jardín de Infantes; pero dado que es en ese momento cuando al niño se le ofrece la gran oportunidad para elegir, planear, ejecutar, valorar y compartir actividades, los objetivos formulados se convierten en propios de esta metodología.

### **El tiempo y el espacio para jugar libremente:**

Según el Ministerio de Educación (2010), el tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

**El Tiempo.** - En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños “descargar” sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas. Otros educadores señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos. Tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

**El Espacio.** - Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento.

### **Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores**

Según el Ministerio de Educación (2010), hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que

permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación.

### **Organización de los juguetes y materiales**

Según el Ministerio de Educación (2010), debes organizar los juguetes y materiales de juego para poder llevar a cabo con éxito la hora del juego libre en los sectores. Hay dos formas de hacerlo acorde al espacio que exista en tu aula:

Si el espacio es amplio y cuentas con mesitas o estantes, puedes organizar los juguetes y materiales por sectores. En este caso, puedes ubicar los juguetes y materiales sobre estantes en rincones o áreas del aula a la vista y alcance de los niños. La ventaja de esta modalidad es que los niños tienen un espacio (el sector) que pueden incorporar en su juego como parte del mismo. Por ejemplo, el rincón o espacio donde se ubica el sector de dramatización puede ser el del hogar y puede servir de "casita". No olvidemos que esta forma de organización también ayuda a los niños y niñas a desarrollar la noción espacial, saben que las cosas ocupan un lugar y tienen un lugar en el espacio.

### **Sectores O Cajas Temáticas Hogar**

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

## **Construcción**

El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado o cerca al sector de los escenarios y juegos en miniatura.

## **Dramatización**

Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc.

El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.

## **Biblioteca**

Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del Plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc.

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso.

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, desarrollen la curiosidad e investigación) y aseo (desarrollan hábitos de aseo, orden e higiene)

### **Juegos Tranquilos**

Los llamados juegos tranquilos son juegos de mesa que apoyan el desarrollo del pensamiento matemático y la comunicación de acuerdo al juego que se elija. Por otro lado, muchos de estos juegos tienen reglas y aprender a seguirlas es muy importante, sobre todo en el caso de los niños de cinco años. La educadora debe apoyar, al comienzo, a los niños en la comprensión de las reglas de los juegos elegidos. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre.

#### **a. Justificación de la investigación**

Observaba en la realidad de los niños en las instituciones educativas que son poco creativos viven rutinas exageradas no son capaces de cambiar y transformar a su medio, todo lo contrario hacen lo que aprendieron y se quedan allí.

Se optó por la presente investigación porque es importante tener en cuenta que el niño y la niña desarrollen su creatividad en todos los sectores y permita al estudiante favorecer su estado socioemocional, socialización, lenguaje, funciones simbólicas, competencias matemáticas, autonomía, autoestima habilidades

lingüísticas y comunicativas y la resolución de conflictos. Como también para que los niños y las niñas no tengan dificultades para adaptarse a las diferentes exigencias que se nos presenta en el medio.

También uno de nuestros objetivos es proporcionar información a las docentes de las I.E.P del nivel inicial de la localidad de Nuevo Chimbote tenga la claridad sobre la importancia de los sectores y el desarrollo de la creatividad para el beneficio de los niños y niñas; ya que es de mucha utilidad para el trabajo de las docentes de las instituciones educativas de educación inicial para su trabajo en la actividad del juego libre en los sectores que les permitirá mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial.

Se justifica la presente investigación también debido a que se hace necesario implementar nuevas estrategias que permitan fortalecer su creatividad, por la misma razón de que es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano, es aquella que le permite justamente hacer nuevas cosas a partir de lo que ya existe en el mundo.

Si tenemos en cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptar la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto se centra la creatividad: la capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que hace que la sociedad y la civilización humana avance hacia nuevas y mejores formas de vida.

El uso adecuado del juego libre en los sectores de los estudiantes es una forma de despertar el interés por reinventar y hacer nuevas cosas aplicando su imaginación y creatividad; es un proceso cuyo objetivo es aprovechar su libertad del juego en nuevos productos para prevenir el desuso de materiales potencialmente útiles, teniendo en cuenta el consumo de nueva materia prima, reducir el



uso de energía, reducir la contaminación del aire (a través de la incineración) y del agua (a través de los vertederos) por medio de la reducción de la necesidad de los sistemas de desechos convencionales, así como también disminuir las emisiones de gases de efecto invernadero.

A través de este estudio se busca profundizar el rol importante que cumple el profesional de la Educación, cuya esencia es tener vocación de trabajo con los niños (as); amarlos, innovar más que actuar con ellos como una enciclopedia, conocer en profundidad sus habilidades creativas y los alumnos, se verán beneficiados porque al conocerse los resultados del estudio mostraran si existen deficiencias o debilidades y en qué aspectos para descubrir la existencia de la relación entre el uso del tiempo en los sectores y la capacidad creativa de los estudiantes de la Institución Educativa El Nazareno- Nuevo Chimbote.

#### **b. Problema**

*El problema queda enunciado de la siguiente manera:*

*¿Cuál es la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la E.I.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote?*

### **5.4. Conceptualización y Operacionalización de las variables.**

#### **5.4.1. Definición conceptual de las variables**

##### **Definición del juego libre en los sectores**

Define como el juego libre en los sectores como una actividad propia y exclusiva del de los niños y niñas del Jardín de Infantes, para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, duración, periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar integralmente, es que intentamos dar las características que consideramos más relevantes de los términos juego y trabajo. Es el espacio donde los niños aprovechan para aprender con más familiaridad.

### Definición de la variable de la creatividad lúdica

La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales. La creatividad es sinónimo del "pensamiento original", la "imaginación constructiva", el "pensamiento divergente" o el "pensamiento creativo". La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana, presente también hasta cierto punto en algunos primates superiores, y ausente en la computación algorítmica, por ejemplo.

#### 5.4.2. Operalización de las variables:

VARIABLE	DIMENSIONES / ASPECTOS	INDICADORES
<b>El Juego Libre en los Sectores</b>	<b>Sector el Hogar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.</li> <li>▪ Creación de los sectores por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.</li> <li>▪ Usan su originalidad para representar roles de su hogar relacionadas con su experiencia</li> </ul>
	<b>Sector de la Construcción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizan los niños creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.</li> </ul>
	<b>Sector de la Dramatización.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización</li> <li>▪ Socializan los niños entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cuentan con espacio ambientado con</li> </ul>

	<b>Sector de la Biblioteca.</b>	<p>diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca.</li> </ul>
--	---------------------------------	---

<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>DIMENSIONES O ASPECTOS</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>Creatividad lúdica</b>	<b>Fluidez</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los problemas planteados al jugar en los sectores.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta</li> </ul>
	<b>Flexibilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores</li> </ul>
	<b>Originalidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.</li> </ul>
	<b>Sensibilidad ante los problemas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siente empatía por sus compañeros.</li> </ul>

## **5. 5. Hipótesis**

¿Qué Relación existe entre el juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.I.P el Nazareno de Nuevo Chimbote?

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. Objetivo General**

Determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 4 años de la E.I.P El Nazareno- Nuevo Chimbote.

### **5.6.2. Objetivos específicos**

- a. Identifica la creatividad lúdica de los niños y niñas de educación inicial, al inicio de la investigación.
- b. Determinar los niveles del juego libre en los sectores para mejorar la capacidad creatividad lúdica de los niños y niñas.

## **6. Metodología del trabajo**

### **6.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **6.1.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación es descriptivo, puesto que estará orientado a informar el estado actual del fenómeno; es decir, sobre el nivel de creatividad lúdica de la E.I.P El Nazareno- Nuevo Chimbote y luego se aplicará la propuesta del juego libre en los sectores porque los datos se recogerán en un periodo de tiempo determinado al inicio de la experiencia científica y luego después de aplicar la variable independiente.

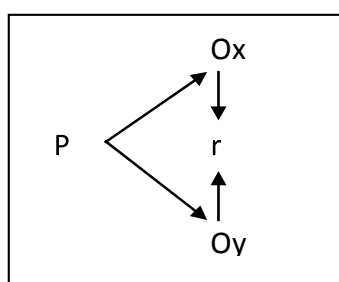
#### **6.1.2. Diseño de investigación**

El presente estudio corresponde a los diseños no experimentales transversales correlacionales, según Carrasco (2009), “las variables carecen de manipulación intencional, no poseen grupo de control, ni mucho menos experimental, se dedican a analizar y estudiar los hechos y fenómenos de la realidad después de su ocurrencia” (p. 71).

Asimismo, Carrasco (2009) afirma que: “tienen la particularidad de permitir al investigador, analizar y estudiar la relación de hechos y fenómenos de la realidad (variables) para conocer su nivel de influencia o ausencia de ellas, buscan determinar el grado de relación entre las variables que se estudia” (p.73).

Considerando a este autor, se dice que no es experimental por no se manipula ninguna variable y transversal porque se tomará datos de la muestra en su estado actual y correlacional porque se busca determinar el grado de relación entre la variable la hora del juego libre en los sectores y aprendizaje del área curricular de matemática.

El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño:



Leyenda:

P = Población

Ox = Observación de la variable 1: El juego libre en los sectores

Oy = Observación de la variable 2: La creatividad lúdica

r = relación entre las variables.

## 6.2. Población

La población está constituida por 30 niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa El Nazareno- Nuevo Chimbote.

### Distribución de la Población estudiantil de la E.I.P El Nazareno- Nuevo Chimbote.

Sección	M	H	Total
Amarilla	18	12	30

Total	18	12	30
-------	----	----	----

### 6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### 6.3.1. Técnicas

Las técnicas a utilizar:

- **La observación:**

Será utilizada para recoger información pertinente acerca de los niveles de creatividad lúdica de los niños y del uso del tiempo libre en los sectores del jardín de infancia de los niños de 4 años de edad.

#### 6.3.2. Instrumentos

Instrumentos a utilizar:

- **Ficha de observación:**

Para ambas variables se empleará como instrumento la *Ficha de observación*, cuya estructura y contenido se especificará más adelante.

#### 6.3.3. Administración de los instrumentos con respecto a la elaboración.

##### a. Sobre las elaboración y validación de los instrumentos

Se tendrá que estructurar formatos de test hojas de códigos, matrices de categorización de datos, de los test con sus respectivas escalas en base a los indicadores que deberían medir.

**En la formulación de cada test se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:**

- Coherencia entre los ítems, dimensiones y las variables de estudio; precisando de manera objetiva la información a recoger y al orden de obtención.
- Formulación de los indicadores de acuerdo a los objetivos de la investigación, de tal modo que garanticen la anotación de las respuestas que aseguren la obtención de la información requerida.
- Probar la confiabilidad del formato de las fichas de observación aplicado en una muestra piloto.
- Redacción en forma clara y precisa las instrucciones respectivas.

- Determinación adecuada de las características de los formatos para cada tipo de instrumento (forma, tamaño, material y estilo)
- Coherencia entre las técnicas y los instrumentos de recolección de datos.
- Uso correcto del enfoque textual y gramatical en la construcción del discurso; así como los interlineados, títulos, subtítulos para asegurar una lectura y una comprensión adecuada del contenido de los instrumentos.

□ **Con respecto a la validación y a la confiabilidad de los instrumentos**

La validación de los instrumentos se tendrá en cuenta dos aspectos básicos:

- La opinión del experto para encontrar la validez de los mencionados instrumentos es lo que denominamos “juicio del experto”.
- En segundo momento se asegurará la confiabilidad de dichos instrumentos administrándolo en una muestra piloto de 10 niños de la población de los resultados se pudo precisar la construcción definitiva de los ítems y sus respectivas alternativas, corrigiéndose y reelaborados los ítems quedaron listas las fichas de observación que posteriormente se multicopiaron de acuerdo a la muestra seleccionada.

□ **Sobre la aplicación de los instrumentos**

- Determinado las muestras de estudiantes, se coordinará para su aplicación de acuerdo a un cronograma establecido.
- Se organizaron todo el material de aplicación de las fichas de observación para recolectar la información.

#### **6.3.4. Estrategias para el acopio de la información**

Se tendrá en cuenta dos aspectos fundamentales: la metodología para el acopio de la información y sobre los procedimientos seguidos en su recolección.

- a. Procedimientos seguidos para la aplicación de los instrumentos de recolección de la información

Se tendrá en cuenta un cronograma y se siguieron los siguientes procedimientos:

- b. Coordinación para la señalización de los sujetos objetos de investigación en la perspectiva de poder recoger la información.
- c. Visita de campo a los diversos domicilios de los niños para recoger información documentada.

#### **6.3.5. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información**

Se seguirán los siguientes procedimientos:

- a. Se revisará de los datos, consistente en el análisis exhaustivo de cada uno de los instrumentos de recolección de datos utilizados, para verificar su validez, en este momento no se tuvo ningún contratiempo.
- b. Se codificará de los datos, circunstancia en los datos se convierten en códigos números de acuerdo a los instrumentos que se suministró a los niños y niñas de 2 a 6 años.
- c. Clasificación de los datos de las fichas de observación se procedió por organizarlos de acuerdo a las frecuencias porcentuales; y con respecto a los test se organizó de acuerdo a las frecuencias absolutas, relativas, porcentuales, sus desviaciones, organizados de acuerdo a escalas cuantitativas.
- d. Recuento de los datos, que se hizo manual y electrónico (computadora) se diseñó una matriz de codificación de datos para su correspondiente fabulación.
- e. Se organizará y presentará la información en base a gráficos, para una representación visual de los valores numéricos en figuras que expresan determinadas tendencias con respecto a las variables medidas.

#### **6.4. Técnicas de Procedimiento de información**

El procesamiento de los datos se realizará de manera manual, siguiendo estos pasos:

- Se clasificará la técnica e instrumentos de recolección de datos correspondiente a cada variable.



- Se palotearan las respuestas del instrumento y posteriormente se categorizará los resultados.
- Se clasificará la técnica empleada.
- Se ubicará los resultados en tablas estadísticas utilizando el programa de Excel, SPSS versión 20, realizando luego un diseño gráfico para cada objetivo de estudio obteniendo la relación de las variables.
- Para evaluar el nivel de correlación entre ambas variables se utilizará la prueba de Chi cuadrado.

## 7. RESULTADOS

En este apartado se expondrá los resultados una vez sometidos los datos a los análisis estadísticos, para tratar de responder a los objetivos y contrastar las hipótesis que se planteó en la presente investigación.

Obtendremos estadísticos descriptivos de las variables: media, mediana, moda, desviación típica, y frecuencias porcentuales.

Así como su representación gráfica, siempre que sea posible: diagrama de barras.

A continuación someteremos los datos a la prueba de Kolmogorov –Smirnov con la corrección de Lilliefors, para analizar si las variables se ajustan a una distribución normal, con lo que determinaremos la aplicación de pruebas paramétricas o no paramétricas.

Para corroborar la relación entre variables utilizaremos diferentes coeficientes en función de la naturaleza de las variables: estimamos el tamaño del efecto utilizando el coeficiente Eta 2, que es el equivalente al coeficiente R2 en los modelos de regresión. Toma un valor de 0 a 1 y representa la proporción de variabilidad de la variable cuantitativa explicada por la variable cualitativa, por lo tanto la relación entre las variables será mayor cuanto mayor sea su valor.

El coeficiente se calcula utilizando el packageheplots (Fox et al, 2015) del paquete estadístico R.

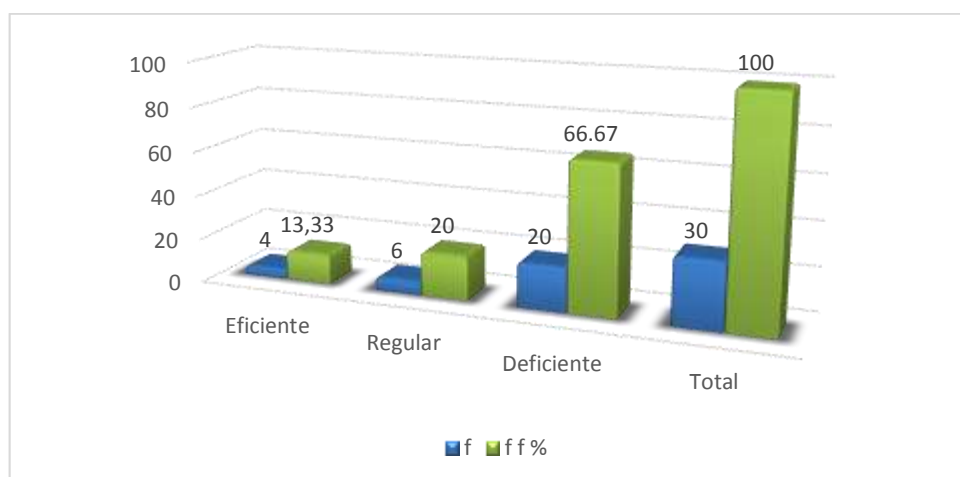
En el caso de las variables ordinales (años de experiencia docente e importancia concedida al uso de estrategias) utilizamos el coeficiente de correlación rho de Spearman, que tomará un valor entre -1 y 1, siendo 0 cuando no exista relación, negativo cuando la relación es inversa y positivo si la relación es directa. El p-valor contrasta la hipótesis de falta de relación, es decir  $\rho=0$ .

### 7.1. Análisis e interpretación

**Tabla 1: Niveles de juegos libres en los sectores de los niños de 4 años de la E.I.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote.**

Niveles	f	f %	Total
Eficiente	4	13.33	13.33
Regular	6	20	20
Deficiente	20	66.67	66.67
Total	30	100	100

**Fuente:** Ficha de observación



**Figura 01: Niveles de juegos libres en los sectores de los niños de 4 años de la E.I.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote.**

**Fuente:** Tabla 1

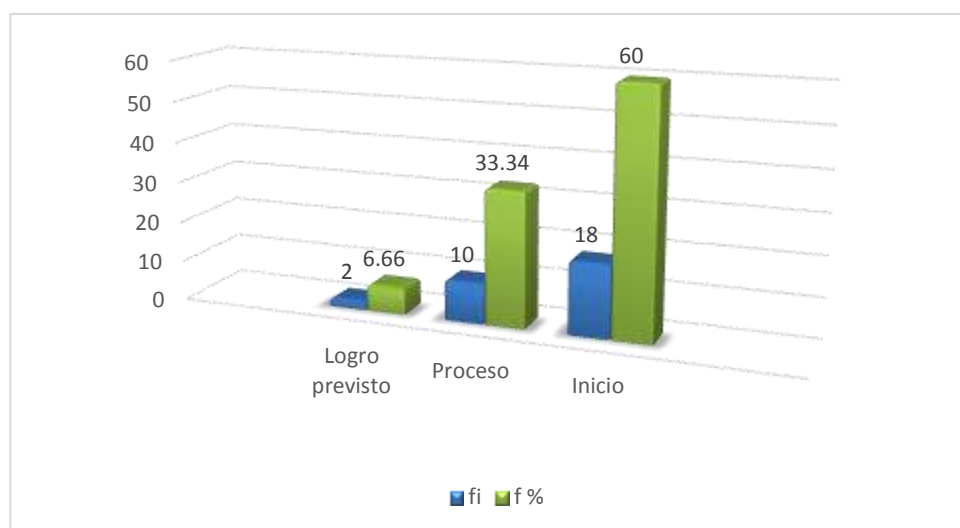
En la Tabla N° 1 se aprecia que 20 niños y niñas que representan el 66.67 % lo hacen el juego libre en sectores de manera deficiente; 6 niños que representan el 20 % lo hacen de manera regular y solamente 4 niños que representan el 13.33 % lo hacen de manera eficiente.

Por lo que se concluye que la mayoría de niños y niñas de la I.E.P. el Nazareno – Nuevo Chimbote realizan el juego libre en sectores del aula de manera deficiente.

**Tabla 2: Nivel de creatividad lúdica de los niños de 4 años de la E.I.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote.**

Niveles	fi	f %	TOTAL %
Logro previsto	2	6.66	6.66
Proceso	10	33.34	33.34
Inicio	18	60	60.00
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Ficha de observación



**Figura 02: Nivel de creatividad lúdica de los niños de 4 años de la E.I.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote.**

**Fuente:** Tabla 2

#### **Análisis e interpretación**

La tabla 02 y figura 02, de una muestra de 30 niños, se observa se aprecia en el pre test que el 60 % (18) tiene el desarrollo de su creatividad en inicio en los 4 años en Educación Inicial de la Institución Educativa de la I.E.P. el Nazareno – Nuevo Chimbote, el 33.34 % (10) tiene el desarrollo de la creatividad en proceso, y un 6.66 % (2) tiene el desarrollo de su creatividad en logro previsto.

Por lo que se deduce que la mayoría de niños de 4 años el desarrollo de sus creatividad lúdica está en inicio.

**Tabla 3: Rho de Spearman La hora del juego libre en los sectores Desarrollo de la creatividad**

Rho de Spearman		Desarrollo de la creatividad
El juego libre	Coefficiente correlación	0.857
en los sectores	Sig. (bilateral)	0.000
	N	30

#### Paso 1: Interpretación

Se observa que el juego libre en los sectores está relacionado directamente con el Creatividad lúdica, es decir que a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad lúdica, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable; así mismo si elevamos  $r^2$  se obtiene la varianza de factores comunes  $r^2 = 0.83.9$  por lo tanto existe una varianza compartida del 83.9% (Hernández, Fernández y Baptista. 2010, p. 313).

#### Paso 2: Toma de decisión

En consecuencia se verifica que: Existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P del Nazareno –Nuevo Chimbote.

## 8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Luego del análisis de los resultados se halló que en el pre test se obtuvo los siguientes resultados la mayoría de niños de 4 años el desarrollo de sus creatividad lúdica se encontraban en inicio con el 60 % (10).

En cuanto al desarrollo del juego libre en los sectores del aula de la IEP El Nazareno de Nuevo Chimbote los resultados fueron los siguientes.

La mayoría de niños y niñas de la I.E.P. el Nazareno – Nuevo Chimbote realizan el juego libre en sectores del aula de manera deficiente.

También la mayoría de niños y niñas de la I.E.P. el Nazareno – Nuevo Chimbote realizan el juego libre en el sector del hogar de manera regular.

Se concluye que la mayoría de niños y niñas de la I.E.P. el Nazareno – Nuevo Chimbote realizan el juego libre en el sector de la construcción de manera deficiente

De igual manera la mayoría de niños y niñas de la I.E.P. el Nazareno – Nuevo Chimbote realizan el juego libre en el sector de dramatización de manera deficiente.

La mayoría de niños y niñas de la I.E.P. el Nazareno – Nuevo Chimbote realizan el juego libre en el sector de la biblioteca de manera deficiente.

Finalmente la mayoría de niños y niñas de la I.E.P. el Nazareno – Nuevo Chimbote realizan el juego libre en el sector de juegos tranquilos de manera eficiente.

Por otro lado, al comparar los estudios de los antecedentes con los resultados obtenidos en la presente investigación se concluye que de acuerdo a las conclusiones obtenidas por *Sánchez (2012)*, donde indica que la gran influencia que tienen las Matemáticas, como instrumento esencial, en el conocimiento, no sólo científico sino también de la vida diaria. De igual forma, nadie ignora su fama de complejas, quizá debido a su carácter abstracto y formal. Falta en los primeros estadios, aprovechar la iniciación del niño en el conocimiento del entorno para que, con su actividad, curiosidad y creatividad, vaya introduciéndose en pequeñas, pero no desdeñables, parcelas de las Matemáticas. Sin embargo, las conclusiones de la investigación que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica.

*Ruiz (2004)*. España. Realizó un estudio titulado *Creatividad y Estilos de Aprendizaje*, donde el resultado fue que los niveles de preferencia de los futuros docentes por los diferentes Estilos de Aprendizaje están relacionados con los niveles creativos manifestados. Sin embargo, esta afirmación no pretende ser

categoría. Los resultados referentes a los aspectos puramente cognitivos no presentan esta relación; lo que arroja algo de duda sobre nuestro planteamiento inicial. Sin embargo, el hecho de que los aspectos emocionales de la Creatividad y las preferencias emocionales, fisiológicas y cognitivas, tal y como se definen los Estilos de Aprendizaje, aparezcan relacionadas resulta de gran importancia de cara a la continuación y profundización en esta línea de investigación. Mientras que las conclusiones de la investigación que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica.

Las conclusiones de López y Navarro (2011) manifiestan que existe una complejidad y bipolaridad en los rasgos de la personalidad de las personas más creativas, siendo los niños más ansiosos y extrovertidos los que incrementaron más su creatividad después del programa de intervención. Contrariamente a los resultados de la investigación que se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica.

Por otro lado, Asanza y Rodríguez (2007). Manifiesta que en la actualidad es muy importante en el nivel inicial fomentar el acto mismo de la creatividad el cual proporciona nuevos enfoques y conocimientos para desarrollar acciones futuras, enriquecerá el proceso educativo que se aprende a través de los sentidos en interacción, así como el acercamiento del niño al libro y al lenguaje escrito no es un proceso aislado, ni debe ser un aprendizaje al margen de todo lo demás, para luego pretender integrarlo a su vida. La música y sus ritmos, así como también las artes plásticas y dramáticas ocupan un lugar primordial en La educación armoniosa del infante y constituye no solo un importante factor de desarrollo, sino también un medio para cambiar tensiones como brindar equilibrio y en otros casos atenuar el exceso de energía. Mientras que las conclusiones de la investigación que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica.

También, Galván (1983) afirma que se da un aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje

que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear. Es así como, tras un proceso de sensibilización, reproducción, llega a la producción, descubriendo el proceso creativo y siendo consciente de él. Con este programa han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear).

Mientras que las conclusiones de la investigación que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica.

*Castillo (2007).* Señala que la *creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria* es importante: Los materiales educativos, elaborados con desechos, influyen en la creatividad en estudiantes del 4° Ciclo de Pre-grado en la Facultad de Educación Primaria. Sin embargo, las conclusiones de la investigación que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica

Frank (2003) concluye que si se parte de los propósitos fundamentales de la educación es formar individuos con capacidad para pensar, crear y resolver problemas, necesitamos entonces, proporcionarles todas las condiciones necesarias para que se desarrollen intelectualmente de una forma completa, es decir, se necesita un aula educativa donde prevalezca un ambiente creativo, de libertad y un maestro que también sea creativo, para que promueva e impulse el pensamiento creativo del niño, de lo contrario sólo inhibirá o mutilará poco a poco la creatividad de su alumno. Sin embargo, las conclusiones de la investigación que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica.

El estudio más próximo al estudio que se ha realizado es con Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores donde desarrolló las capacidades de matemáticas En Niños De 4 Años de una Institución Educativa del Callao. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa



“jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Mientras que en el estudio que estamos exponiendo las conclusiones que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica.

Finalmente, las conclusiones de la investigación que presentamos se refiere a la correlación moderada que existe entre el juego libre en los sectores del aula con la capacidad de creatividad lúdica; mientras que Muñoz (2010), evidencia como resultado que los docentes conocen la importancia de la estimulación del pensamiento creativo, pero, no aplican estrategias dirigidas a desarrollar la creatividad en el área de Educación para el Trabajo.

## 9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.1. Conclusiones

- a. El nivel de creatividad lúdica de los niños y niñas de educación inicial, al inicio de la investigación se aprecia en la tabla 07 y figura 07 de una muestra de 30 niños, que 18 niños que representan el 60 % el desarrollo de su creatividad lúdica está en inicio, 10 niños que representan el 33.34 % está en proceso el desarrollo de la creatividad lúdica, y solamente 2 niños que representan el 6.66. % han logrado su desarrollo de creatividad lúdica.

Por lo que se deduce que la mayoría de niños de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa El Nazareno de Nuevo Chimbote están en el nivel de inicio en el desarrollo de sus creatividad lúdica.

- b. En cuanto al desarrollo del juego libre en los sectores del aula de la IEP El Nazareno de Nuevo Chimbote los resultados fueron los siguientes.

La mayoría de niños y niñas realizan *el juego libre en sectores del aula* de manera deficiente.

También la mayoría de niños y niñas realizan *el juego libre en el sector del hogar* de manera regular.

Se concluye que la mayoría de niños y niñas realizan *el juego libre en el sector de la construcción* de manera deficiente

De igual manera la mayoría de niños y niñas realizan *el juego libre en el sector de dramatización* de manera deficiente.

La mayoría de niños y niñas realizan *el juego libre en el sector de la biblioteca* de manera deficiente.

La mayoría de niños y niñas realizan *el juego libre en el sector de juegos tranquilos* de manera eficiente.

Por lo que se concluye que en la mayoría del juego libre en los sectores del aula los niños y niñas de 4 años lo hacen de manera deficiente; salvo en el sector de los juegos tranquilos lo hicieron de manera eficiente.

- c. Al Comparar ambas variables y al aplicar el estadístico paramétricos (r de Pearson) se observa que el juego libre en los sectores está relacionado directamente con el Creatividad lúdica, es decir que a mayores niveles del juego libre en los sectores existirán mayores niveles de Creatividad lúdica, además según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable.

## **9.2. Recomendaciones**

- a. Se recomienda realizar investigaciones cuya variable independiente sea el empleo del juego libre en los sectores en el aula y la escuela con enfoque lúdico para desarrollar la creatividad lúdica.
- b. Capacitar a las docentes de educación inicial en estrategias de juego libre para el desarrollo de capacidades de las áreas del currículo de II ciclo de Educación Básica Regular.
- c. Involucrar a los municipios y a las entidades públicas y privadas en la ejecución de programas que tengan como estrategia principal la creatividad lúdica para el desarrollo de sus competencias.
- d. Concientizar a los padres de familia, a través de una campaña que informe la esencia de la educación inicial y la importancia del juego libre para toda la creatividad de los niños.

## 10. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral). Universidad complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf>.
- Aizencang, N. (2005), Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata.
- Gómez, J. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: [https://scp.com.co/precop/precop\\_files/modulo\\_10\\_vin\\_4/1\\_jtw.pdf](https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf)
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2006), Metodología de la investigación (4a ed.). México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Ministerio de educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Moreno Palos, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Editorial Alianza. Madrid.
- Ruiz, C. (2004). “Creatividad y Estilos de Aprendizaje”. Dpto. Métodos de Investigación e Innovación Educativa. Tesis publicada de doctorado. España.
- Sánchez, D. (2012). “La influencia de la creatividad en la enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en educación infantil”. Revista

Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación - Volumen 10, Número 2. España.

**Páginas de web:**

Asanza y Rodríguez (2017) (s.f.) “Juego Trabajo en el Nivel de Educación Inicial”. Recuperado de:

<http://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf>

Castillo. (2017). La importancia de estimular la creatividad. Recuperado de:

<http://www.psicologiaarca.com/2013/09/06/la-importancia-de-estimular-la-creatividad/>

Frank (2003). Creatividad en educación inicial: caminos en juego. Recuperado de:

[http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/educacio\\_inicial.htm](http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte03/educacio_inicial.htm)

Galván (1983). (s.f.). EL JUEGO QUÉ SENTIDO TIENE EL ACTO DE JUGAR Y QUE EVOLUCIÓN SIGUE. Recuperado de :

[http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G\\_Recursos\\_orientacion/g\\_4\\_orientacion\\_familiar/g\\_4.1.relaciones\\_familiares/5.3.El\\_juego.pdf](http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G_Recursos_orientacion/g_4_orientacion_familiar/g_4.1.relaciones_familiares/5.3.El_juego.pdf)

López y Navarro (2011). Maestra sin fronteras. Recuperado de: <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2011/03/el-juego-libre-en-sectores.html>

MINEDU. (2009).La hora del juego libre en los sectores Recuperado de: [http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59\\_hora\\_juego\\_libre\\_en\\_los\\_sectores.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf).

## 11. ANEXOS:

### ANEXO 01

#### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES

Apellidos y nombres del niño (a).....

Edad:.....Sexo:.....Fecha:.....

#### INSTRUCCIONES

La presente ficha de observación es un instrumento de evaluación que intenta medir algunos aspectos o dimensiones acerca del juego libre en los sectores de la institución educativa que suelen emplear los niños y niñas para su aprendizaje.

La escala de medición que se emplea es la siguiente:

S= Siempre

CS= casi siempre

N= Nunca

N°	INDICADORES	ESCALA		
		E	R	D
	<b>Sector el Hogar</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.</li><li>▪ Creación de los sectores por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.</li><li>▪ Usan su originalidad para representar roles de su hogar relacionadas con su experiencia</li></ul>			
	<b>Sector de la Construcción</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción.</li><li>▪ Realizan los niños creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.</li></ul>			
	<b>Sector de la Dramatización.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización.</li><li>▪ Socializan los niños entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas</li></ul>			

	<b>Sector de la Biblioteca.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cuentan con espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca.</li> <li>▪ Muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca</li> </ul>			
	<b>TOTAL</b>			

## ANEXO 02

### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA CAPACIDAD DE CREATIVIDAD LÚDICA

Apellidos y nombres del niño (a).....

Edad:.....Sexo:.....Fecha:.....

#### INSTRUCCIONES:

La presente ficha de observación es un instrumento de evaluación que intenta medir algunos aspectos o dimensiones acerca de la capacidad creativa que suelen aplicar los niños y niñas para el uso de los juegos libre en los sectores en su aprendizaje.

La escala de medición que se emplea es la siguiente:

S= Siempre

CS= casi siempre

N= Nunca

N°	INDICADORES	ESCALA		
		L	P	I
	<b>Fluidez</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores</li><li>▪ Los problemas planteados al jugar en los sectores.</li><li>▪ Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara</li><li>▪ Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta</li></ul>			
	<b>Flexibilidad</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas de sus compañeros al jugar en los distintos sectores.</li><li>▪ Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.</li><li>▪ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores</li></ul>			
	<b>Originalidad</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.</li></ul>			
	<b>Sensibilidad ante los problemas</b>			



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario.</li> <li>▪ Siente empatía por sus compañeros.</li> </ul>			
	TOTAL			

## ANEXO 03

### Matriz de consistencia lógica

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES
¿Cuál es la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la E.I.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote?	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la E.I.P El Nazareno- Nuevo Chimbote.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p><b>a.</b> Identificar el nivel de creatividad lúdica de los niños y niñas de educación inicial, al inicio de la investigación.</p> <p><b>b.</b> Determinar los niveles del juego libre en los sectores para mejorar la capacidad creatividad lúdica de los niños y niñas.</p>	Existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.I.P el Nazareno de Nuevo Chimbote.	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>El juego libre en los sectores</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p>Creatividad lúdica</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptiva.</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptiva Correlacional</p>

### Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>Capacidad creativa lúdica</b>	Facultad de generar nuevas ideas nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.	<b>Fluidez</b>	▪ Los niños proponen ideas nuevas al jugar en los distintos sectores	✓ Ficha de observación.	Ordinal
			▪ Los problemas planteados al jugar en los sectores.		
			▪ Manifiestan sus ideas y respuestas de manera clara		
			Propone alternativas de solución ante los problemas que se le presenta		
		<b>Flexibilidad</b>	▪ Cambia la manera de pensar aceptando las opiniones correctas		
			▪ Los niños proponen distintas ideas sin mostrar rigidez en ninguna de ellas al jugar en los sectores.		
			▪ Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores		
		<b>Originalidad</b>	▪ Elaboran y construyen nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.		
		<b>Sensibilidad ante los problemas</b>	▪ Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario. ▪ Siente empatía por sus compañeros.		

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>INDEPENDIENTE</b>  <b>El juego libre en los sectores.</b>	Es un proceso cuyo objetivo es convertir el juego libre en los sectores en una práctica constructiva en los niños.	<b>Sector hogar</b>	▪ Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.	Guía de observación	Ordinal
			▪ Creación de los sectores por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.		
			▪ Usan su originalidad para representar roles de su hogar relacionadas con su experiencia		
			▪ Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción.		
		<b>Sector dramatización</b>	▪ Realizan los niños creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.		
			▪ Cuentan con un espacio ambientado		
		<b>Sector biblioteca</b>	▪ Socializan los niños entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas		
			▪ Cuentan con espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca.		
		<b>USO DEL TIEMPO PREVISTO</b>	▪ Muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca		
			Demuestra trabajo constante.		
			Se esfuerza por elaborar su trabajo		
			Respeto el tiempo señalado.		
			Concluye su trabajo en el tiempo indicado.		

